

Penciptaan Kriya Keramik *Salt Pottery Fish* sebagai Elemen Estetik Interior Penguat Identitas Budaya Ngemplakrejo Kota Pasuruan

Creation of Ceramic Craft *Salt Pottery Fish* as an Interior Aesthetic Element Cultural Identification Builder Ngemplakrejo Pasuruan City

Tenry Latanre, Ponimin*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ponimin.fs@um.ac.id

Paper received: 02-05-2023; revised: 19-05-2023; accepted: 27-06-2023

Abstrak

Penciptaan karya keramik *Salt Pottery Fish* di Kota Pasuruan, Indonesia dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan sebuah ikon visual artistik yang merepresentasikan karakter lokal Kota Pasuruan. Proses penciptaan karya ini dipengaruhi oleh pentingnya pencitraan kawasan dan keinginan untuk mempromosikan warisan budaya daerah. Karya keramik ini menggambarkan bentuk ikan asin khas daerah Pasuruan, serta menggunakan teknik pembuatan keramik tradisional. Karya keramik *Salt Pottery Fish* dapat menjadi suatu objek seni yang dapat menarik minat wisatawan serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan kekayaan budaya lokal. Untuk mencapai hasil visualisasi yang baik, diperlukan sebuah metode kreatif yang melibatkan beberapa tahapan, seperti penggalian ide dari berbagai sumber, pembuatan konsep penciptaan, proses visualisasi karya, analisis atau deskripsi karya, dan penyimpulan. Dari penelitian ini dihasilkan sepuluh karya keramik *Salt Pottery Fish*, lima karya dari *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen di *Ajap* (Cita-Cita), *Andon* (laku), *Westuwestu* (Lestari), *Rineh* (Sabar), dan *Kubu* (Pertahanan). Sedangkan lima karya dari *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk di antaranya adalah *Kuncara* (Terkenal), *Reksa* (Jaga), *Rekadaya* (Usaha), *Balawan* (Kokoh), dan *Arcana* (Rendah Hati). Hasil dari beberapa karya tersebut dilakukan pameran karya untuk mendapatkan apresiasi.

Kata kunci: budaya lokal; *Salt Pottery Fish*; keramik

Abstract

The creation of the *Salt Pottery Fish* ceramic artwork in Pasuruan City, Indonesia is intended to create a visual artistic icon that represents the local character of the city. The creation process of this artwork is influenced by the importance of portraying the region and the desire to promote local cultural heritage. This ceramic artwork depicts the typical salted fish shape of the Pasuruan region and utilizes traditional ceramic-making techniques. The *Salt Pottery Fish* ceramic artwork can be an attractive art object for tourists and increase awareness of the importance of preserving local cultural heritage. A creative method consisting of idea sources exploration, creation concept, artwork visualization process, analysis/description of artwork, and conclusion is required to achieve visual results. This research resulted in ten *Salt Pottery Fish* ceramic artworks, five of which are ornamental pieces including *Ajap* (Aspiration), *Andon* (Activity), *Westuwestu* (Sustainability), *Rineh* (Patience), and *Kubu* (Defense). While the other five *Salt Pottery Fish* artworks are in the form of *Kuncara* (Famous), *Reksa* (Careful), *Rekadaya* (endeavor), *Balawan* (Firm), and *Arcana* (Humble). An art exhibition was held to showcase the results of the artwork creation and receive appreciation.

Keywords: local culture; *Salt Pottery Fish*; ceramic

1. Pendahuluan

Kota Pasuruan adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Timur yang mempunyai daerah pesisir menghadap Selat Madura, salah satunya yaitu Kelurahan Ngemplakrejo, Kecamatan

Panggungrejo. Wilayah pesisir Kota Pasuruan dihuni oleh masyarakat yang sebagian besar bermata pencaharian sebagai nelayan (Akhmad & Meisandy, 2021). Sehingga, tidak heran jika memiliki hasil laut yang melimpah, dengan berbagai olahan makanan hasil tangkapan bermacam-macam, salah satunya yaitu dengan proses pengeringan ikan dengan garam atau disebut ikan asin yang sangat dekat dengan masyarakat daerah pesisir. Hal ini mendorong masyarakat untuk mengawetkan ikan tersebut (Sulthoniyah & Rachmawati 2022). Selaras dengan pendapat Fatimah, Astuti, & Awalia (2017) yang menguraikan bahwa ikan asin adalah makanan yang dibuat dari ikan yang diawetkan dengan cara menambahkan garam pada konsentrasi tertentu. Tujuannya adalah untuk menghindari pembusukan pada ikan yang mudah rusak jika tidak segera diolah atau disimpan dalam kondisi dingin. Ada berbagai jenis ikan asin, termasuk salah satunya adalah Ikan Asin Gerabah atau *Salt Pottery Fish*.

Ikan Asin Gerabah atau *Salt Pottery Fish* memiliki bentuk yang khas, yaitu terbelah dan menjadi ciri khas ikan asin ini. Sehingga, ikan asin ini menarik untuk diangkat dalam karya keramik pesisir. Karakter yang terdapat pada Ikan Asin Gerabah ini sangat menarik di kalangan pemuda Kota Pasuruan yang akhir-akhir ini ramai menjadi perbincangan, terutama di Kelurahan Ngemplakrejo. Masyarakat daerah pesisir banyak mengolah ikan gerabah menjadi ikan asin. Sehingga, sudah tidak asing lagi dengan bentuk Ikan Asin Gerabah dan sangat menarik untuk diangkat dalam bentuk karya seni karena memiliki bentuk yang unik. Hewan digunakan sebagai objek pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan pola pikir dan ide untuk menciptakan sesuatu yang memiliki fungsi atau tidak memiliki fungsi (Raharjo, 2013). Mendapatkan ide dan gagasan untuk menciptakan suatu karya dapat timbul dari rangsangan dan pengalaman seseorang terhadap objek yang ada di sekitarnya serta seringkali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Yuberti, 2014). Perwujudan karya seni banyak macam-macam bahan yang ditemui dalam kehidupan. Salah satunya yaitu karya keramik, karya yang berbahan dasar tanah liat dan melalui proses pembakaran dalam pembuatannya, dengan bahan tersebut dapat difungsikan menjadi elemen pelengkap pada ruang dalam baik rumah, kantor, dan lain sebagainya dengan berbagai macam bentuk yang dapat divisualisasikan (Sachari, 2007).

Karya seni yang bernilai fungsional disebut produk. Dalam menciptakan sebuah produk, ada dua aspek yang harus diperhatikan, yaitu aspek fungsi dan keindahan atau estetis (Hasanah, 2018). Pada aspek fungsi produk harus menekankan nilai keamanan dan kenyamanan pengguna atau konsumen (Widiastuti, 2015). Selain itu, aspek estetis produk juga harus memiliki nilai keunikan dan kesesuaian dengan tempat sehingga menciptakan suasana yang harmonis (Masri, 2020). Interior yang ada pada ruang keluarga pun dirancang sesuai dengan fungsi dan kegunaan, serta mencerminkan perasaan hati dan kepribadian penghuninya (Manaf, 2018). Karya seni keramik di Kota Pasuruan sudah mulai berkurang, terbukti dengan tidak ada penerus pengrajin keramik. Hal tersebut menjadikan generasi muda sebagai penerus bangsa dan pemegang warisan budaya nantinya wajib untuk menjaga budaya yang ada di daerah kita dengan melestarikannya. Namun, mayoritas generasi muda di Kota Pasuruan kurang menyadari atas kewajibannya dalam melestarikan dan menjaga peninggalan dari nenek moyang. Hal tersebut terjadi karena kurangnya edukasi terkait budaya apa yang dimiliki di daerah terkait kerajinan keramik yang menjadi budaya peninggalan dan mereka lebih mengagumi budaya asing daripada budaya di daerahnya. Selain itu, mereka menganggap hasil kebudayaan yang ada sebagai hal yang kuno (Purwanto, 2018). Sebagai generasi muda penerus bangsa hal ini tidak boleh dibiarkan. Seharusnya, generasi muda bangga dengan adanya budaya yang ada. Keramik masih erat kaitannya dengan kehidupan, yaitu karya seni yang

sering dijumpai pada benda-benda yang digunakan sehari-hari (Suciati, Ponimin, & Sidyawati, 2022).

Berkaitan dengan hal tersebut, pencipta ingin mengangkat *Salt Pottery Fish* sebagai proyek dalam bentuk penciptaan karya seni keramik. Keramik menjadi pilihan jenis karya yang diciptakan karena sudah cukup lama keberadaannya, khususnya di Kota Pasuruan sebagai salah satu hasil karya seni yang memiliki sejarah, dan jarang diketahui generasi muda, serta sedikit masyarakat yang tahu. Selain itu, karya seni keramik yang mengangkat tentang karakter *Salt Pottery Fish* masih langka. Penciptaan karya seni keramik dengan ide *Salt Pottery Fish* ini tepat jika divisualisasikan dalam jenis keramik. Hal ini dilakukan agar masyarakat dapat mengenal keramik dengan objek yang dekat dan menjadi citra daerah pesisir Ngemplakrejo, sehingga timbul daya tarik tersendiri bagi warga dalam kota maupun luar kota dengan bentuk yang mudah diterima oleh pengamat atau penikmat karya, serta berkarakter (Rondhi, 2017). Selain itu, keramik menjadi salah satu bentuk karya seni dengan tampilan baru yang akan tercipta di samping karya-karya lain yang mengangkat *Salt Pottery Fish* sebagai ide penciptaan. Pengembangan suatu kawasan dapat didasari oleh potensi lingkungan alam yang asri dan bernilai artistik ialah menjadi dambaan masyarakat (Ponimin, 2022). Dengan didukung potensi alam lingkungan dengan cara mengedepankan potensi lokal sebagai dasar dalam pengembangan (Alobiedat, 2018). Dengan hal tersebut, diharapkan kepada generasi muda agar mengerti akan budaya dan peninggalan.

Selanjutnya mampu melanjutkan pembuatan kerajinan keramik yang ada di Kota Pasuruan karena pentingnya pencitraan kawasan tersebut dengan menciptakan icon visual artistik yang menggambarkan visual berkarakter lokal Kota Pasuruan (Ponimin, Wardhana, Taufik, Hadi, & Pramono, 2020). Dengan demikian citranya akan diperkuat lagi melalui produk *art*. Selain itu, penulis juga berharap agar generasi muda dapat melestarikan seni keramik dan membanggakan bagi bangsa Indonesia sebagai warisan budaya yang sudah berkembang cukup lama. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat identitas budaya dengan melalui pendidikan seni yang ditempuh oleh penulis. Pada pendidikan seni memiliki hal terkait pengalaman belajar konseptual, produktif, dan kritis yang ditawarkannya berpotensi mengembangkan kesadaran budaya dan kompetensi budaya yang akan membuat masyarakat bangga dengan budayanya dan mampu mencerminkan budaya Indonesia melalui tindakannya (Salam, 2019). Pada akhir penelitian akan diadakan gelar karya atau pameran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep penciptaan karya gerabah *Salt Pottery Fish* sebagai ide penciptaan karya seni keramik Pasuruan sebagai elemen estetik interior, proses produksi karya gerabah dengan sumber ide *Salt Pottery Fish* Kota Pasuruan, hasil karya kreasi artistik *Salt Pottery Fish* dalam gerabah, penyajian, serta analisisnya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian terdahulu yang sejenis sebagai bahan rujukan. Rujukan yang digunakan penulis yaitu tugas akhir milik (Najah, 2014) yang berjudul "Ikan Arwana Sebagai Inspirasi Dalam Pembuatan Karya Seni Kriya Keramik". Penciptaan karya tersebut dibuat dengan latar belakang Ikan Arwana memiliki keunikan dari segi morfologi bentuk kepala, keindahan sisik, dan juga warna. Ikan inilah yang menyebabkan arwana banyak diminati oleh para kolektor ikan hias (Najah, 2014). Hal inilah yang menyebabkan harga jual ikan arwana menjadi relatif mahal. Persamaan dari penelitian ini adalah objek ikan sebagai ide dasar penciptaan keramik dan teknik pembuatan yang menggunakan cara manual atau dibentuk menggunakan tangan. Kemudian, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dari segi *finishing*, yaitu

menggunakan jenis glasir sedangkan pada penelitian penulis menggunakan teknik pewarnaan secara manual dan warna natural.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah tugas akhir milik Farihin (2015) yang berjudul “Ikan Buntal Sebagai Ide Dasar Penciptaan Keramik Teko Set Pasutri”. Penciptaan karya seni tersebut dihasilkan berdasarkan inspirasi dari keunikan ikan buntal yang tidak hanya dapat mengembang seperti balon, tetapi juga memiliki bentuk dan warna yang menarik. Warna yang terang dan gelap pada ikan buntal menjadi salah satu daya tarik utama yang diaplikasikan dalam karya seni berupa keramik sebagai tugas akhir seni. Pada dasarnya, penulis tersebut tertarik untuk menciptakan sebuah karya seni yang menggambarkan keindahan ikan buntal melalui pengaplikasian pada keramik (Farihin, 2015). Karya yang dihasilkan berupa visualisasi teko keramik yang memiliki tujuan mengekspresikan perasaan pencipta terhadap fenomena yang ada pada sekitarnya. Persamaan dari penelitian ini adalah objek ikan sebagai ide dasar penciptaan keramik. Kemudian, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dari segi *finishing* yaitu pada penelitian milik Farihin menggunakan jenis glasir sedangkan pada penelitian penulis menggunakan pewarnaan manual dan warna natural.

Penelitian terdahulu yang ketiga adalah tugas akhir milik Isnanta (2017) yang berjudul “Studi Penciptaan Lampion Rotan Loro Blonyo sebagai Elemen Estetik Interior”. Penciptaan karya tersebut dibuat dengan latar belakang penelitian ini dilakukan berdasarkan pada fakta bahwa aplikasi lampion dan Patung Loro Blonyo telah mengalami perubahan fungsi. Dalam konteks ini, lampion dan Patung Loro Blonyo yang sebelumnya digunakan sebagai bagian dari ritual, kini telah dijadikan sebagai objek estetis dan ekonomis setelah mengalami proses komodifikasi (Isnanta, 2017). Penelitian ini memilih rotan sebagai bahan utama dalam pembuatan lampion, karena karakteristiknya yang mudah dibentuk, sehingga cocok digunakan sebagai media pembuatan lampion. Selain itu, Patung Loro Blonyo dipilih sebagai objek lampion karena memiliki nilai budaya Jawa yang masih dikenal oleh masyarakat. Dalam membuat lampion rotan Loro Blonyo, teknik dianyam secara acak digunakan dengan menggunakan rotan berukuran kecil yang memiliki daya lentur dan sifat elastis yang lebih besar. Proses pembuatan lampion rotan Loro Blonyo cukup sulit terutama pada bagian *detailing* wajah. Persamaan dari penelitian ini adalah pada letak penciptaan karya sebagai elemen estetis. Kemudian, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dari segi objek dan bahan yang digunakan. Pada penelitian milik Isnanta (2017) menggunakan Loro Blonyo sebagai objek dan anyam sebagai bahan, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan ikan asin sebagai objek dan keramik sebagai bahan pembuatan karya.

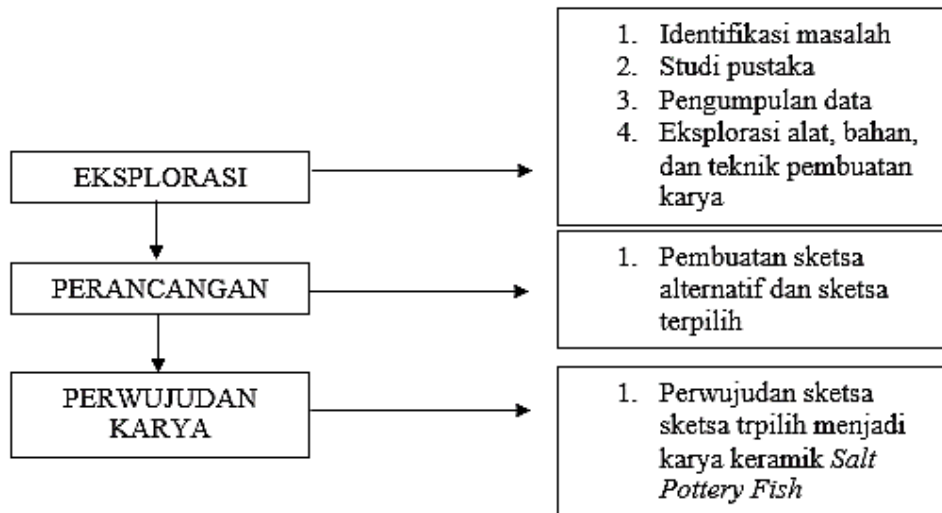
Penelitian terdahulu yang keempat adalah tugas akhir milik Agustina (2020) yang berjudul “Visualisasi *Octopus* sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik Pada Elemen Interior”. Penciptaan karya tersebut dibuat dengan latar belakang *octopus* yang menarik untuk diamati lebih lanjut, salah satunya adalah gurita. Menurut penulis tersebut, gurita merupakan hewan yang sangat pintar karena kemampuannya keluar masuk ke akuarium lain untuk memangsa ikan dan membuka tutup botol. Kesukaan penulis terhadap makanan *seafood*, terutama gurita, serta bentuk lengan lentur gurita, maka ide untuk membuat tugas akhir ini muncul. (Agustina, 2020). Penulis tersebut tertarik untuk memvisualisasikan bentuk gurita pada elemen interior. Karya yang dihasilkan sebuah karya berupa *dinnerware* yang indah dan menambah nilai seninya, dimulai dengan mengolah bentuknya yang sedikit berbeda beserta ornamentasi dekorasi pada benda fungsional tersebut. Persamaan dari penelitian ini adalah pada letak penciptaan karya sebagai elemen estetis. Kemudian,

perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dari segi objek yang digunakan yaitu pada penelitian milik Agustina (2020) menggunakan gurita sebagai objek, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan ikan asin sebagai objek.

Penelitian terdahulu yang kelima adalah tugas akhir milik Hasyimy (2020) yang berjudul “Penciptaan Patung Gerabah Bercitra Tokoh Hanoman sebagai Penguatan Nilai Budaya Lokal di Malang”. Penciptaan karya tersebut dibuat dengan latar belakang lakon Ramayana. Di Malang Jawa Timur sudah mulai mencari identitas penguat citra budaya lokal. Citra budaya lokal di Malang mulai mengarah pada penggalian sumber penciptaan lakon wayang. Peneliti sejak tahun 2013 mulai menggali kemungkinan untuk menghasilkan karya seni gerabah karena telah dilakukan penelitian pada sentra gerabah di Pagelaran dan Gelanggang. Kedua sentra ini dapat digabungkan, dan beberapa penelitian sebelumnya juga menitikberatkan pada variasi bentuk dan fungsi. Hasil dari penelitian yang menggunakan metode pengembangan, seperti observasi, perencanaan, dan pembuatan produk keramik, mendukung hal tersebut (Hasyimy, 2021). Rancangan penelitian itu menggunakan kualitatif, data-data yang dihimpun melalui wawancara, observasi, dan kajian dokumen. Hasilnya menunjukkan, terbentuknya 3 jenis penciptaan keramik berkarakter Hanoman (kera) sebagai pengembangan teknik penciptaan seni gerabah. Hasil gerabah menjadi media yang optimal untuk mengekspresikan citra tokoh lakon Ramayana, khususnya tokoh Kumbakarna sebagai penguatan nilai-nilai lokal di Malang Jawa Timur. Persamaan dari penelitian ini adalah pada letak penciptaan karya sebagai penguat identitas suatu daerah dan bahan yang digunakan yaitu tanah liat earthenware. Kemudian, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah dari segi objek. Pada penelitian milik Hasyimy (2020) menggunakan tokoh Ramayana sebagai objek, sedangkan pada penelitian penulis menggunakan ikan asin sebagai objek.

2. Metode

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kreatif atau penciptaan seni ruang publik. Secara prinsip, ruang publik adalah kepunyaan masyarakat secara keseluruhan. Masyarakat sebagai aktor utama memiliki hak suara publik berdasarkan representasi dan persepsi publik. Ruang publik sendiri merupakan area yang umum atau terbuka, dan masyarakat dapat melakukan kegiatan publik fungsional serta kegiatan lainnya yang dapat mempersatukan suatu komunitas, baik itu kegiatan sehari-hari maupun kegiatan berkala (Malik, 2018). Dalam penelitian ini, dilakukan penciptaan karya seni yang berangkat dari permasalahan, teori, dan gagasan yang diwujudkan melalui pengkreasian karya-karya baru dengan memanfaatkan karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Penciptaan seni dapat dilakukan berdasarkan pengetahuan seniman yang mendalam mengenai suatu permasalahan dan eksplorasi untuk menghasilkan asumsi artistik, atau dapat berasal dari kebebasan seniman untuk mengolah berbagai ide serta eksplorasi menjadi karya seni. Model dalam penelitian ini menggunakan model Gustami memiliki tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan pewujudan karya. Eksplorasi merupakan langkah awal yang melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan data, dan analisis data untuk mendapatkan informasi penting. Tahap perancangan dilakukan setelah tahap eksplorasi dan melibatkan penyusunan ide berdasarkan informasi yang didapat pada tahap eksplorasi. Pada tahap ini juga disusun sketsa alternatif, dan yang terbaik dipilih untuk diwujudkan pada tahap ketiga, yaitu perwujudan karya. (Gustami, 2004).



Gambar 1. Metode penciptaan SP Gustami

Tahap yang pertama merupakan tahap eksplorasi, yaitu mengidentifikasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian, dan lokasi pencarian atau pengumpulan sumber-sumber yang diperlukan dilakukan. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diangkat adalah menciptakan sebuah ikon visual artistik yang merepresentasikan karakter lokal Kota Pasuruan. Yang kedua oleh pentingnya pencitraan kawasan dan keinginan untuk mempromosikan warisan budaya daerah.

Langkah selanjutnya, yaitu studi pustaka dan pengumpulan data. Tahapan yang dilakukan, yaitu 1) pengumpulan informasi melalui buku, jurnal, artikel, dan lain-lain; 2) pengumpulan data dengan cara melakukan observasi ke penjemuran ikan asin; serta 3) melakukan wawancara bersama Ibu Sofa selaku pengrajin tembikar di Kota Pasuruan yang dilaksanakan pada tanggal 27 April 2023 di Kelurahan Randusari, Kecamatan Gadingrejo, Kota Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Langkah terakhir dalam eksplorasi adalah eksplorasi alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam proses menciptakan karya. Beberapa alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya ini meliputi papan putar (*bending well*), kapi, butsir, tungku pembakaran atau oven, tanah liat, dan air. Sedangkan teknik yang digunakan untuk membuat karya meliputi pilin (*coil*), pijat tekan (*pinching*), dan dekorasi.

Tahap yang kedua adalah sebelum membuat karya keramik *Salt Pottery Fish*, dilakukan tahap perancangan yang meliputi pembuatan tujuh sketsa alternatif. Sketsa-sketsa ini terdiri dari lima variasi ornamen *Salt Pottery Fish* dan lima variasi bentuk *Salt Pottery Fish*. Setelah itu, dipilih lima karya terbaik dari masing-masing tema yang akan diwujudkan dalam karya keramik menggunakan tanah liat lokal Kota Pasuruan. Tahap yang ketiga atau yang terakhir adalah tahap perwujudan karya. Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah penuangan gambar sketsa terpilih pada keramik *Salt Pottery Fish*, serta langkah dari pembentukan karya dari awal sampai akhir, menggunakan alat, bahan, dan teknik yang telah ditentukan sebelumnya. Pembentukan karya pada tahap ini dilakukan di Malang pada tanggal 15 Februari 2023 sampai tanggal 1 Maret 2023.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penggalan Sumber Ide dan Konsep Penciptaan Karya Keramik *Salt Pottery Fish*

Penggalan ide merupakan elemen kunci dalam menciptakan karya seni, dimana gagasan yang dihasilkan akan diwujudkan dalam bentuk karya nyata (Putra & Budayana, 2023). Penggalan ide memiliki peran penting dan memerlukan kepekaan serta kemampuan dalam mengamati sumber ide sehingga pada proses ini penulis melakukan pengamatan dan observasi untuk menemukan masalah yang dapat menjadi sumber ide. Masalah yang penulis angkat adalah *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen dan bentuk. Hal tersebut dipilih karena faktor lingkungan penulis yang memiliki kebudayaan lokal menjemur ikan asin. Penulis memilih media keramik dikarenakan keramik menjadi hal yang langka di daerah dan edukasi pada generasi penerus daerah (Aryani, Jalaludin, & Kurnia, 2022). Pemilihan keramik sendiri dikarenakan penulis ingin melestarikan budaya kota setempat yang sudah mulai melemah.

Penciptaan karya ini menghasilkan sepuluh keramik. *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen menghasilkan lima karya dan sebagai bentuk lima karya. Bentuk tersebut dikreasi secara dekoratif sebagai elemen hias dengan teknik timbul melalui material tanah liat lokal Kota Pasuruan. Keramik yang diciptakan memiliki bentuk dengan konsep tradisional dan kontemporer. Dalam hal ini, peneliti memiliki ruang bebas untuk mengkreasi bentuk dengan bentuk artistik keramik diwujudkan dalam bentuk karya yang berukuran yang bervariasi. Pada karya ini, bentuk ornamen yang diaplikasikan menggunakan bentuk analogi dari ikan asin, akan tetapi penulis melakukan modifikasi bentuk yang disesuaikan. Karya yang dibuat disesuaikan dengan kreativitas dan imajinasi penulis, sehingga menciptakan karya yang berkarakter. Karya keramik ini lebih mengutamakan nilai estetika dari pada nilai fungsinya. Hal tersebut dikarenakan seni tidak harus bersifat fungsional bagi kehidupan manusia, akan tetapi seni dapat diciptakan untuk membangkitkan pengalaman estetik dan ekspresi diri yang merupakan suatu ungkapan perasaan, pikiran, ataupun keinginan seniman tersebut (Rondhi, 2017).

Penciptaan ini juga menyokong ekonomi kreatif untuk menarik publik mencintai budaya keramik yang ada pada daerah. Penciptaan ini dilakukan guna merespons peningkatan industri keramik di Indonesia, sehingga pencipta terdorong untuk mendesain keramik bergaya lokal dengan mengangkat kebudayaan bangsa. Melalui penciptaan ini, diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk lebih peka pada nasib budaya bangsanya agar tidak punah dan memberikan nafas baru pada industri keramik Indonesia. Karya penciptaan ini selain bernilai seni, juga bernilai edukatif karena mengandung pesan moral, sehingga pada penciptaan ini tidak ada batasan bagi penulis dalam mengkreasi karya hal tersebut dikarenakan penulis mengkreasi bentuk dari *Salt Pottery Fish* sesuai dengan keinginan penulis tanpa ada aturan yang baku.

3.2. Proses Visualisasi Karya Keramik *Salt Pottery Fish*

Pada tahap ini dihasilkan lima karya alternatif dan lima karya terpilih, yaitu sebagai berikut.

3.2.1. Sketsa alternatif dan karya terpilih

Salt Pottery Fish sebagai ornamen

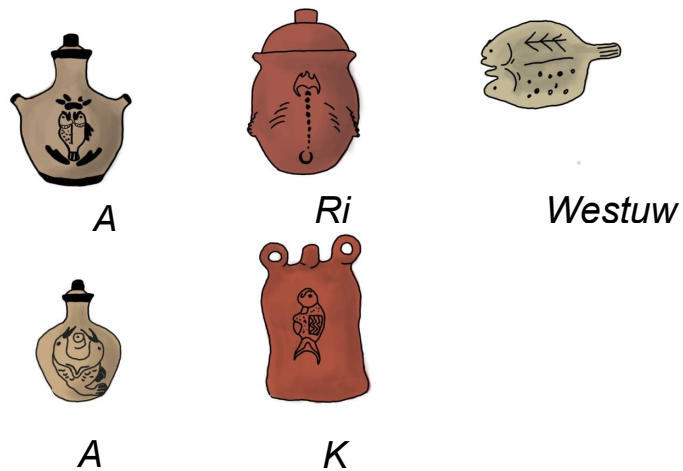
a) Karya alternatif



Gambar 2. Karya alternatif *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen

Ada lima karya alternatif yang tidak dipilih karena objek-objek tersebut belum dapat dinyatakan mewakili *Salt Pottery Fish*. Hal ini disebabkan oleh perlunya kejelasan objek utama pada karya ornamen, sehingga lima karya alternatif tersebut tidak memenuhi kriteria tersebut.

b) Karya terpilih

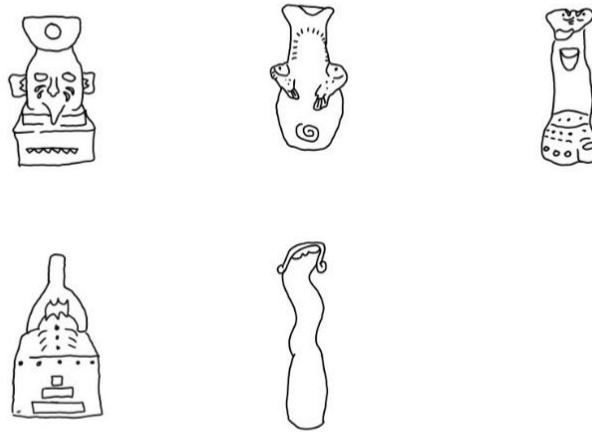


Gambar 3. Karya terpilih *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen

Lima karya yang dipilih memiliki bentuk yang sangat bervariasi, ditambah dengan objek utama yang sama, yaitu *Salt Pottery Fish*. Selain itu, karakteristik unik dari masing-masing karya membuatnya sangat menarik untuk dipilih sebagai karya terpilih.

Salt Pottery Fish sebagai bentuk

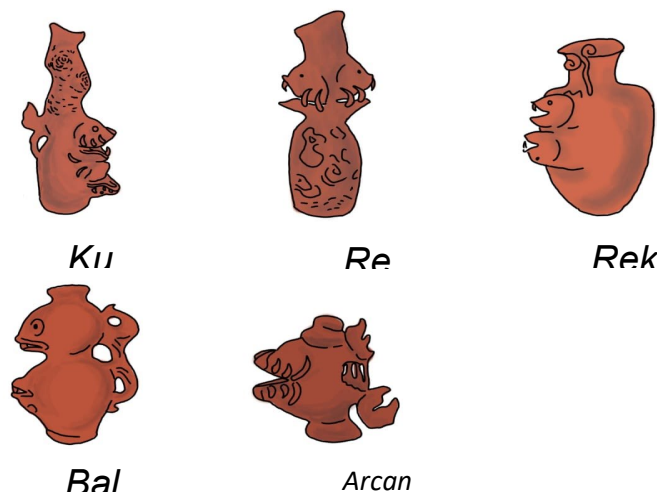
a) Karya alternatif



Gambar 4. Karya alternatif *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk

Kelima karya alternatif tidak dipilih dikarenakan bentuk tidak jelas dan tidak mewakili *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk. Adanya figur mengganggu fokus objek utama.

b) Karya terpilih



Gambar 5. Karya terpilih *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk

Pemilihan lima karya tersebut dikarenakan bentuk sangat beragam dan memiliki karakter yang kuat sebagai *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk. Bentuk yang khas dan ekstreme menjadi daya tarik tersendiri.

3.2.2. Eksplorasi alat pembuatan karya keramik *Salt Pottery Fish*

- Papan putar digunakan untuk proses pembentukan gerabah dengan kemampuan putar yang memungkinkan perajin untuk membentuk sisi depan, samping, dan belakang gerabah tanpa harus berputar sendiri, cukup dengan memutar papan putar. Dengan demikian, alat ini membantu mempermudah pembentukan badan gerabah dan ornamen.
- Kapi digunakan untuk meratakan permukaan karya keramik.
- Butsir digunakan untuk menyempurnakan permukaan gerabah, serta melakukan pahatan, ukiran, atau penyesuaian ornamen yang ada pada benda keramik agar tampak lebih detail.

- d) Tungku pembakaran atau oven digunakan pada tahap akhir pembuatan gerabah. Langkah yang dilakukan adalah membakar gerabah yang telah selesai dibentuk dan dikeringkan. Tujuannya adalah untuk mencegah gerabah pecah dengan mudah jika terkena air, serta untuk meningkatkan kekuatan dan kekokohan gerabah.

3.2.3. Eksplorasi Bahan Pembuatan Karya Keramik *Salt Pottery Fish*

- a) Tanah liat yang digunakan pada pembuatan keramik ini adalah tanah liat *earthenware*, yaitu tanah liat lokal Kota Pasuruan dicampur dengan pasir lumpur sungai untuk membantu penyerapan atau penguapan air.
- b) Air digunakan dalam pembuatan keramik sebagai pelunak apabila tekstur tanah liat yang digunakan terlalu keras. Selain itu, air juga berfungsi untuk mempermudah dalam proses penghalusan badan keramik serta menempelkan ornamen pada badan keramik agar lebih menempel.

3.2.4. Eksplorasi Teknik Pembuatan Karya Keramik *Salt Pottery Fish*

- a) Pilin (*coil*), yaitu teknik yang dilakukan dengan cara memilin tanah liat, sehingga berbentuk memanjang untuk mempermudah pembentukan objek.
- b) Pijat tekan (*pinching*), yaitu teknik yang melibatkan pemijatan dan penekanan permukaan tanah liat secara menyeluruh untuk menggabungkan hasil pilinan tanah liat, sehingga tidak terdapat rongga di dalamnya.
- c) Dekorasi, Teknik ini tidak dilakukan perencanaan yang terperinci dalam proses pelaksanaannya. Sebagai gantinya, berbagai macam teknik seperti pilinan, pijatan tekanan, pembentukan bulatan, pengerukan badan gerabah, dan lain sebagainya digunakan baik dalam pembuatan objek utama maupun tambahan untuk memperindah karya yang dibuat.

3.2.5. Tahap Perwujudan Karya

Pada tahap perwujudan karya akan dijelaskan proses-proses pembentukan karya dari awal sampai akhir.

- a) Pertama, dalam pembentukan karya adalah pembentukan alas atau dasar. Saat membentuk alas, diameter tanah yang digunakan tidak boleh terlalu kecil atau tipis karena dapat memengaruhi pondasi badan karya dan menyebabkan keruntuhan. Bentuk tanah liat dalam tahap ini disesuaikan dengan bentuk utama badan gerabah, kemudian diletakkan pada papan putar untuk memudahkan proses pembentukan badan gerabah.
- b) Kedua, proses pembentukan badan karya melibatkan pemilinan tanah liat yang dilingkarkan pada permukaan sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Tanah yang sudah dipilin kemudian dipijat dan ditekan untuk menyatukan tanah dan menghilangkan rongga. Pembentukan badan karya tidak bisa dilakukan secara langsung, melainkan harus dihentikan ketika setengah terbentuk, dan dibiarkan untuk menguapkan sebagian airnya agar karya tidak roboh saat proses pembentukan dilanjutkan. Dalam proses ini, tanah yang digunakan memiliki tekstur yang terlalu basah sehingga harus didiamkan terlebih dahulu sebelum dapat dibentuk.
- c) Ketiga, proses penghalusan karya menggunakan kapi dilakukan untuk membuat permukaan karya menjadi lebih halus dan siap untuk didekorasi. Proses penghalusan dilakukan dengan cara menggoreskan kapi pada badan gerabah dari bawah ke atas dan memberikan tekanan yang lembut untuk meratakan permukaan yang tidak rata. Tekanan yang diberikan saat proses penghalusan tidak boleh terlalu kuat agar bentuk karya tidak berubah.
- d) Keempat, ornamen dibuat dengan memanfaatkan berbagai teknik yang sesuai dengan kebutuhan. Beberapa teknik yang umum digunakan dalam proses pembentukan ornamen adalah pilin, pijat tekan, dekorasi, dan pengerukan. Dalam proses dekorasi, objek utama biasanya dibuat terlebih dahulu dan diikuti oleh objek pendukung atau tambahan. Penting untuk menggunakan tanah liat yang memiliki kelembaban yang tepat, tidak terlalu basah

atau kering, agar dapat dibentuk dengan mudah dan menempel dengan sempurna pada permukaan karya.

- e) Kelima, penyelesaian pembuatan karya, langkah selanjutnya adalah tahap pengeringan, yaitu karya dibiarkan mengeras secara alami. Setelah kadar air pada karya mulai menguap, karya akan dijemur agar benar-benar kering dan tidak mengalami keretakan saat tahap pembakaran.
- f) Keenam, yaitu proses penghalusan karya, karya akan dihaluskan kembali dengan menggunakan amplas untuk memastikan karya mencapai tingkat kehalusan yang optimal. Amplas yang digunakan pada tahap ini memiliki permukaan yang paling halus untuk memastikan bahwa permukaan karya menjadi halus secara maksimal.
- g) Terakhir, yaitu pembuatan kerajinan gerabah adalah proses pembakaran dengan suhu atau api yang digunakan tidak boleh langsung tinggi, melainkan dimulai dari suhu rendah kemudian dinaikkan ke suhu tinggi untuk mencegah kerajinan pecah atau retak. Suhu yang ideal untuk proses pembakaran adalah sekitar 900° C. Selama proses ini, api tidak boleh padam untuk mencegah terjadinya angop atau gumpalan asap yang dapat membuat warna kerajinan menjadi menghitam. Selama tiga hari, proses pembakaran dilakukan menggunakan tungku dengan bahan bakar kayu.

3.3. Hasil Karya Keramik *Salt Pottery Fish*

Setelah perancangan karya alternatif terdapat sepuluh karya yang dipilih oleh penulis dengan mempertimbangkan aspek-aspek tertentu seperti penguatan karakter pada karya. Bentuk objek *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen dan bentuk dibuat dengan bentuk yang dideformasi sebagai bentuk penguatan karakter. Karya-karya tersebut mempertahankan warna asli, sementara dua karya lainnya menggunakan bahan pewarna tambahan. Tekstur halus pada keramik dipadukan dengan motif atau isen guratan. Beberapa karya juga memiliki pegangan, tempat keluar dan masuk air, tetapi hanya sebagai simbol. Penciptaan karya ini tidak bertujuan sebagai benda fungsional, melainkan sebagai hasil imajinasi yang lebih berfokus pada penyusunan unsur seni seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan lain-lain sehingga memiliki nilai estetika (Mubarat & Ilhaq, 2021).

3.3.1. *Salt Pottery Fish* sebagai Ornamen

Ajap (Cita-cita)



Gambar 6. *Ajap (Cita-Cita)*

Karya keramik "*Ajap*" atau "*Cita-Cita*" adalah sebuah kendi berbentuk unik yang memiliki moncong pada bagian kanan dan kiri. Kendi ini memiliki warna yang pudar dan memberikan kesan lama yang menjadi elemen estetika interior yang kuat dan memperkuat identitas Kota Pasuruan (Ponimin, 2022). Kendi ini dihiasi dengan ornamen ikan asin yang menjadi tema utama dari karya ini. Kendi ini memiliki bentuk yang elegan dan ergonomis dengan pegangan yang nyaman dipegang. Kendi ini dibuat dengan memberikan kesan natural

yang menyatu dengan tema ikan asin. Ornamen ikan asin pada kendi ini memiliki tekstur. Warna pudar pada kendi ini mencerminkan keindahan dari kejayaan masa lalu, serta memberikan kesan *vintage* yang kental. Ini juga menjadi elemen estetik yang sangat menarik dan memberikan daya tarik visual yang tinggi (Wardani, Toenlio, & Wedi 2018). Kendi ini merupakan representasi dari kebudayaan lokal Pasuruan yang dikenal dengan tradisi ikan asin, sehingga memberikan identitas yang kuat dan bermakna bagi masyarakat Pasuruan. Dengan tema ikan asin dan warna pudar, karya ini menghadirkan elemen estetik yang kuat serta menggambarkan identitas dan kebudayaan lokal Pasuruan. Kendi ini sangat cocok untuk dipajang sebagai hiasan interior dan menjadi pengingat bahwa kebudayaan lokal juga dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan karya seni yang indah dan bermakna (Tarsa, 2016). Judul diambil dari cita-cita penulis, karya berukuran 35 cm x 33 cm. Diharapkan budaya keramik yang ada di Kota Pasuruan tumbuh kembali diiringi dengan antusias generasi muda. Pada karya terpilih ini, kendi memiliki dua lubang keluarnya air yang bermakna cita-cita harus diiringi dengan usaha. Objek ikan asin di tengah dengan matahari di atasnya dan air di bawahnya bermakna hal tersebut merupakan bentuk pertahanan pangan nenek moyang yang hidup di pesisir pada zamannya. Perlunya keseimbangan agar mewujudkan berbagai hal yang maksimal. Pemberian warna dengan kesan karya lama disengaja agar generasi muda tidak lupa akan sejarahnya, karena bangsa yang hebat adalah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya.

Andon (Laku)



Gambar 7. *Andon (Laku)*

“*Andon*” atau “*Laku*” adalah sebuah karya keramik berbentuk kendi yang memiliki nuansa lama dan *vintage* yang menarik sebagai elemen estetik interior. Warna kendi yang pudar memberikan kesan klasik dan memperkuat karakteristik kuno yang ingin ditampilkan (Amini, 2014). Karya keramik ini mengambil tema ikan asin sebagai ornamen yang menunjukkan identitas kota Pasuruan. Ornamen ikan asin terlihat jelas di permukaan kendi dan dibuat dengan detail dan presisi tinggi, menambah kesan artistik pada karya keramik ini (Ponimin et al., 2020). Kendi “*Andon*” atau “*Laku*” ini memiliki bentuk yang elegan dan sederhana, dengan bagian bawah yang bulat dan bertumpu pada kaki yang kokoh, sehingga mudah dipegang dan dituangkan. Secara keseluruhan, “*Andon*” atau “*Laku*” adalah karya keramik yang sangat menarik, dengan tema yang terkait erat dengan identitas Kota Pasuruan. Karya seni ini tidak hanya memperkuat estetika interior, tetapi juga mempromosikan keindahan dan kekayaan budaya Indonesia. Judul diambil dari seberapa pentingnya laku (perjalanan) karya berukuran 35 cm x 32 cm. Sebagai generasi muda untuk masa depan, pentingnya menata laku akan sebuah catatan sejarah untuk masa depan terkait perkembangan teknologi dengan tidak melupakan budaya budaya tradisi yang sudah ada. Objek ikan asin dibuat besar di bawah lubang keluarnya air dengan makna hal tersebut merupakan kehidupan yang ada di pesisir. Saling menghidupi antara manusia dan alam, tidak akan pernah putus.

Karya ini juga diberi warna dengan kesan lama bertujuan pentingnya menata laku dengan contoh yang sudah diberikan para pendahulu kita.

Westuwestu (Lestari)



Gambar 8. Westuwestu (Lestari)

Karya keramik "*Westuwestu*" atau "*Lestari*" merupakan sebuah karya seni keramik dengan tema ikan asin yang bertujuan untuk memperkuat identitas kota Pasuruan. Ikan asin dipilih sebagai ornamen karena ikan asin merupakan salah satu produk pesisir dari kota Pasuruan. Karya ini memiliki elemen estetis yang kuat dengan penggunaan warna-warna cerah dan kontras, yang dipadukan dengan warna alami dari tanah liat (Ponimin, 2022). Motif ikan asin dibuat dengan detail halus dan diberikan sentuhan *glossy* pada bagian-bagian tertentu, sehingga memberikan kesan berkilau seperti ikan asin yang baru dijemur. Keramik "*Westuwestu*" atau "*Lestari*" juga memiliki nilai estetis yang tinggi dengan bentuk yang elegan dan berkelas. Desainnya didominasi dengan bentuk-bentuk melengkung yang mengalir dan memberikan kesan dinamis dan bergerak. Hal ini mencerminkan kehidupan ikan asin yang juga dinamis dan aktif (Rizki, 2017). Selain nilai estetikanya, karya keramik ini juga memiliki nilai historis dan budaya yang tinggi. Ikan asin memang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Pasuruan sejak lama, bahkan sudah menjadi warisan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan karya seni keramik ini, keberadaan ikan asin sebagai produk unggulan dan bagian dari identitas Kota Pasuruan dapat semakin diperkuat dan diapresiasi. Karya seni keramik "*Westuwestu*" atau "*Lestari*" juga dapat menjadi inspirasi bagi perajin keramik dan seniman lainnya untuk mengangkat produk-produk lokal dan budaya daerah menjadi karya seni yang bernilai tinggi secara estetis dan historis.

Karya seni keramik ini juga dapat memperlihatkan bahwa seni keramik sebagai salah satu bentuk seni rupa memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai medium untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal. Melalui penggunaan teknik dan motif yang khas dari daerah asalnya, karya seni keramik dapat menjadi media yang efektif untuk memperlihatkan identitas budaya dan mempromosikan warisan budaya daerah. Selain itu, karya seni keramik juga dapat memperlihatkan kemajuan dan inovasi dalam teknologi pembuatan keramik yang dapat membawa manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal. Dalam konteks globalisasi dan modernisasi yang semakin pesat, pelestarian budaya, dan identitas daerah sangat penting dilakukan. Karya seni keramik "*Westuwestu*" atau "*Lestari*" menjadi contoh yang baik tentang bagaimana seni dan budaya dapat diintegrasikan untuk menciptakan karya seni yang bernilai tinggi secara estetis dan sekaligus mempromosikan dan melestarikan budaya lokal. Diharapkan karya seni keramik ini dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat luas, khususnya generasi muda, untuk lebih mengapresiasi dan melestarikan budaya lokal. Sehingga, identitas dan keberadaan produk unggulan seperti ikan asin dari Pasuruan dapat semakin diperkuat dan dijaga keberlangsungannya untuk masa depan yang lebih baik.

Rineh (Sabar)



Gambar 9. *Rineh (Sabar)*

Karya keramik "*Rineh*" atau "*Sabar*" merupakan sebuah produk seni keramik yang memiliki elemen estetik yang dapat memperkuat identitas Kota Pasuruan. Dalam karya ini, tema yang diambil adalah ikan asin, yang menjadi ornamen utama pada produk ini. Ikan asin dipilih sebagai ornamen karena menjadi salah satu produk Kota Pasuruan. Ikan asin dapat diartikan sebagai simbol kesabaran, karena proses pembuatan ikan asin membutuhkan waktu yang cukup lama. Ikan asin juga dapat diartikan sebagai simbol kemandirian, karena proses pembuatan ikan asin dapat dilakukan oleh masyarakat Pasuruan dengan cara yang sederhana (Ulum, 2018).

Karya keramik "*Rineh*" atau "*Sabar*" dengan tema ikan asin tersebut memiliki nilai estetik yang tinggi, tidak hanya karena bentuk dan warnanya yang indah, tetapi juga karena makna yang terkandung di dalamnya. Karya seni keramik tersebut dapat memperkuat identitas Kota Pasuruan sebagai kota yang kaya akan budaya dan tradisi, serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap produk lokal (Ponimin, 2022). Selain itu, karya seni keramik tersebut juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan kearifan lokal dan mendukung pengembangan industri kerajinan di Kota Pasuruan. Dengan menggabungkan elemen budaya dan seni dalam produk-produk kerajinan, akan memperluas pasar dan meningkatkan nilai jual produk-produk kerajinan dari Pasuruan. Secara keseluruhan, karya seni keramik "*Rineh*" atau "*Sabar*" dengan tema ikan asin merupakan produk seni yang memiliki nilai estetik dan makna yang mendalam, serta dapat memperkuat identitas Kota Pasuruan dan mendukung pengembangan industri kerajinan.

Judul yang diambil bermakna sebuah proses perlunya kesabaran. Karya tersebut berukuran 37 cm × 27 cm. Harapan yang sudah diiringi usaha maksimal juga harus disertai dengan kesabaran. Pembuat keramik yang ada di Kota Pasuruan memiliki kesabaran yang harus dimiliki generasi penerusnya dengan bertambahnya usia tidak menurunkan semangatnya untuk berkarya. Objek ikan asin terdapat di tengah dengan bentuk dasar gentong melambangkan kesabaran menerima apapun dengan totalitas yang tiada tandingannya.

Kubu (Pertahanan)



Gambar 10. *Kubu (Pertahanan)*

Karya keramik "*Kubu*" atau "Pertahanan" adalah sebuah karya seni keramik yang memiliki elemen estetis interior yang dapat memperkuat identitas Kota Pasuruan. Karya ini mengambil tema ikan asin sebagai ornamen, yang menjadi salah satu ikon khas dari Kota Pasuruan. "*Kubu*" atau "Pertahanan" dalam karya ini diartikan sebagai simbol dari keberanian dan keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi oleh Kota Pasuruan, baik dalam aspek sosial, budaya, maupun ekonomi. Dalam hal ini, karya ini dapat memperkuat identitas kota Pasuruan sebagai sebuah kota yang memiliki keberanian dan keteguhan dalam menghadapi berbagai masalah (Italiani, 2019).

Tema ikan asin sebagai ornamen pada karya ini memiliki makna yang cukup penting dalam budaya dan sejarah Kota Pasuruan. Ikan asin merupakan salah satu yang dihasilkan oleh kota Pasuruan. Dalam karya ini, ornamen ikan asin diaplikasikan pada bagian-bagian tertentu dari keramik sehingga memberikan sentuhan budaya yang khas dan unik pada karya ini. Secara keseluruhan, karya keramik "*Kubu*" atau "Pertahanan" dengan tema ikan asin sebagai ornamen ini dapat menjadi sebuah elemen estetis interior yang menarik dan berarti, serta dapat memperkuat identitas Kota Pasuruan sebagai sebuah kota yang memiliki keberanian dan keteguhan dalam menghadapi berbagai masalah. Judul yang diambil bermakna pertahanan yang harus dimiliki generasi. Karya berukuran 39 cm x 24 cm. Bentuk yang unik dengan ikan asin di tengahnya memiliki makna pertahanan akan budaya keramik yang ada di Kota Pasuruan. Oleh karena itu, dengan bentuk tersebut menjadi simbol kekuatan pertahanan yang harus tetap dipertahankan dengan tidak melupakan kekuatan lokal budaya yang dimiliki.

3.3.2. *Salt Pottery Fish* sebagai Bentuk

Kuncara (Terkenal)



Gambar 11. *Kuncara* (Terkenal)

Karya keramik "*Reksa*" atau "Jaga" dengan tema ikan asin adalah sebuah objek keramik yang bisa menjadi elemen estetis interior yang kuat untuk memperkuat identitas Kota Pasuruan. Karya ini terinspirasi oleh bentuk dan warna ikan asin yang khas, dengan penekanan pada elemen menjaga dan melestarikan warisan budaya Kota Pasuruan (Priatna, 2017). Keramik ini terbuat dari bahan tanah liat *earthenware*. Karya keramik ini menampilkan bentuk (*figure*) dan tekstur ikan asin yang dideformasi dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh makna. Warna khas ikan asin yang asin dan kemerahan ditampilkan pada karya ini dengan cara yang kuat dan tegas. Dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh makna. Kehadirannya akan memberikan sentuhan estetis yang kuat dan penuh makna pada interior ruangan yang menerapkannya. Objek keramik ini akan menjadi fokus perhatian pada ruangan dan menciptakan suasana yang kuat dan tegas dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya Kota

Pasuruan. Judul "Reksa" atau "Jaga" berukuran 56 cm x 26 cm. Judul ini menyimbolkan ikan asin menjadi salah satu budaya yang dijaga oleh masyarakat pesisir. Kepala ikan antara kanan dan kiri menyimbolkan optimis. Guratan pada bagian bawah menandakan rasa syukur atas hasil laut yang melimpah.

Reksa (Jaga)



Gambar 12. Reksa (Jaga)

Karya keramik "Reksa" atau "Jaga" dengan tema ikan asin adalah sebuah objek keramik yang bisa menjadi elemen estetis interior yang kuat untuk memperkuat identitas Kota Pasuruan. Karya ini terinspirasi oleh bentuk dan warna ikan asin yang khas, dengan penekanan pada elemen menjaga dan melestarikan warisan budaya Kota Pasuruan (Priatna, 2017). Keramik ini terbuat dari bahan tanah liat *earthenware*. Karya keramik ini menampilkan bentuk (*figure*) dan tekstur ikan asin yang dideformasi dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh makna. Warna khas ikan asin yang asin dan kemerahan ditampilkan pada karya ini dengan cara yang kuat dan tegas. Dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh makna. Kehadirannya akan memberikan sentuhan estetis yang kuat dan penuh makna pada interior ruangan yang menerapkannya. Objek keramik ini akan menjadi fokus perhatian pada ruangan dan menciptakan suasana yang kuat dan tegas dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya Kota Pasuruan. Judul "Reksa" atau "Jaga" berukuran 56 cm x 26 cm. Judul ini menyimbolkan ikan asin menjadi salah satu budaya yang dijaga oleh masyarakat pesisir. Kepala ikan antara kanan dan kiri menyimbolkan optimis. Guratan pada bagian bawah menandakan rasa syukur atas hasil laut yang melimpah.

Rekadaya (Usaha)



Gambar 13. Rekadaya (Usaha)

Karya keramik "Rekadaya" atau "Usaha" dengan tema ikan asin adalah sebuah objek keramik yang bisa menjadi elemen estetis interior yang kuat untuk memperkuat identitas ruangan (Yupardhi & Noorwatha, 2019). Karya ini terinspirasi oleh bentuk dan warna ikan asin

yang khas, dengan penekanan pada elemen usaha dan kerja keras. Keramik ini terbuat dari bahan tanah liat *earthenware*. Karya keramik ini menampilkan bentuk (*figure*) dan tekstur ikan asin yang dideformasi dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh semangat. Warna khas ikan asin yang asin dan kemerahan ditampilkan pada karya ini dengan cara yang kuat dan dinamis. Dengan sentuhan artistik yang kuat dan penuh semangat, karya keramik ini cocok untuk digunakan sebagai elemen estetik interior di ruang kerja atau ruangan lainnya yang membutuhkan identitas yang kuat dan semangat kerja yang tinggi. Kehadirannya akan memberikan sentuhan estetik yang kuat dan dinamis pada interior ruangan yang menerapkannya. Objek keramik ini akan menjadi fokus perhatian pada ruangan dan menciptakan suasana yang penuh semangat dan usaha. Judul diambil dari usaha yang dimiliki masyarakat pesisir dengan mengawetkan ikan dengan proses penggaraman sehingga ikan bertahan lama. Karya berukuran 50 cm × 32 cm. Belahan pada bentuk dasar memiliki arti tidak akan ada hasil yang menghinai usaha. Ikan yang keluar menyimbolkan rasa syukur atas melimpahnya hasil laut.

Balawan (Kokoh)



Gambar 14. *Balawan (Kokoh)*

Karya keramik "*Balawan*" atau "*Kokoh*" dengan tema ikan asin adalah sebuah objek keramik yang bisa menjadi elemen estetik interior yang kuat untuk memperkuat identitas. Karya ini terinspirasi oleh bentuk dan warna ikan asin yang khas, dengan penekanan pada elemen kokoh dan kuat (Purnomo, 2016). Keramik ini terbuat dari bahan tanah liat *earthenware*. Karya keramik ini menampilkan bentuk ikan asin yang unik dan menarik dengan sentuhan artistik yang kuat dan maskulin. Warna khas ikan asin yang asin dan kemerahan ditampilkan pada karya ini dengan cara yang kuat dan tegas. Dengan sentuhan artistik yang kuat dan maskulin. Kehadirannya akan memberikan sentuhan estetik yang kuat dan maskulin pada interior ruangan yang menerapkannya. Objek keramik ini akan menjadi fokus perhatian pada ruangan dan menciptakan suasana yang kuat dan tegas. Judul diambil dari harapan pencipta akan gerabah dengan objek ikan asin menjadi semakin kokohnya budaya yang ada sehingga tidak terjadi akan pengetahuan akan sejarah yang lemah. Bentuk ini menyimbolkan akan terus menerus belajar, sehingga menjadi pondasi yang kuat untuk masa depan. Karya tersebut berukuran 41 cm x 21 cm.

Arcana (Rendah Hati)



Gambar 15. *Arcana (Rendah Hati)*

Karya keramik "*Arcana*" atau "Rendah Hati" dengan tema ikan asin adalah sebuah objek keramik dengan elemen estetika interior yang menarik perhatian. Karya ini terinspirasi oleh ikan asin yang memiliki bentuk dan warna yang unik dan khas (Heryanto, 2018). Keramik ini terbuat dari bahan tanah liat *earthenware*. Karya keramik ini menampilkan bentuk (*figure*) dan ikan asin yang dideformasi dengan sentuhan artistik. Warna khas ikan asin yang asin dan kemerahan ditampilkan pada karya ini dengan cara yang elegan dan artistik. Dengan sentuhan artistik yang unik. Kehadirannya akan memberikan sentuhan estetika dan elegan pada interior ruangan yang menerapkannya. Objek keramik ini akan menjadi fokus perhatian pada ruangan dan menciptakan suasana yang menenangkan dan indah. Judul diambil dari setiap proses penciptaan gerabah, yaitu perlunya kerendahan hati hingga menghasilkan karya yang maksimal. Bentuk ikan asin yang terlihat tulang belulang tersusun menyimbolkan tidak ada yang tidak mungkin jika berusaha semaksimal mungkin dengan mengontrol rasa.

3.4. Pelaksanaan Gelar Karya atau Pameran

Hasil akhir dari penelitian ini adalah penyelenggaraan pameran. Pameran merupakan kegiatan yang terdiri dari kumpulan objek fisik ataupun raga. Segala aspek di dalamnya menyajikan atau menyampaikan suatu informasi yang dapat menarik pengunjung untuk melihat, mengamati dan menghayati objek yang dipamerkan (Widuri, 2012). Pameran dilaksanakan pada saat karya telah selesai dibuat dengan tujuan menunjukkan *Salt Pottery Fish* sebagai identitas Kota Pasuruan dan tembikar Kota Pasuruan yang ingin penulis sampaikan. Selain itu pameran dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan apresiasi, kritik, dan saran terhadap karya dari pengunjung pameran. Pameran dilaksanakan di gedung selasar D18 lantai dua, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Pameran ini dilakukan dengan berkolaborasi bersama enam teman sejawat dengan karya yang berbeda-beda.

3.4.1. Tahap persiapan gelar karya atau pameran

Pada fase ini mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk pameran, termasuk merancang proposal untuk melaksanakan pameran, membuat pamflet, banner, dan katalog pameran, menyediakan pedestal untuk menampilkan karya, serta menyiapkan karya yang akan dipamerkan. Tahap selanjutnya pembuatan pamflet dalam pameran ini sendiri bertujuan sebagai media promosi pameran via digital. Pamflet dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator yang disebar ke media sosial untuk memberitahukan dan menarik pengunjung datang pada saat pelaksanaan pameran, kemudian pembuatan *banner* sebagai media iklan atau promosi yang tahan lama dan dapat di letakkan di *outdoor*. *Banner* pada pameran ini memiliki ukuran 160cm × 60 cm yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. *Banner* yang pada pameran diletakkan di bagian pintu masuk pameran yang berfungsi sebagai penambah daya tarik pengunjung. Terakhir membuat katalog yang digunakan sebagai media informasi pengunjung pameran untuk mempermudah dalam mengetahui identitas karya, mulai dari judul karya, ukuran karya, media, dan tahun pembuatan. Katalog diberikan pengunjung pameran sebelum memasuki area pameran.

3.4.2. Tahap pelaksanaan gelar karya atau pameran

Pameran dilaksanakan selama tiga hari, dimulai pada tanggal 11 sampai tanggal 13 April 2023, pada pukul 09.00 hingga pukul 14.00 WIB. Penataan karya dibagian sebelah kiri sudut ruangan. Pencahayaan menggunakan lampu sorot untuk karya, karena pencahayaan yang digunakan sebagai penerang karya berasal dari lampu gedung kurang cukup. Jumlah pengunjung yang datang saat pelaksanaan pameran berjumlah 281 orang terdiri dari dosen,

mahasiswa, pelajar, dan khalayak umum yang berasal dari Universitas Negeri Malang maupun di luar kampus. Pengunjung yang datang ke pameran dipandu agar mudah jika ingin bertanya atau menjelaskan lebih detail mengenai karya. Pada rute keluar dari area pameran pengunjung bisa mengisi pesan dan kesan sebagai evaluasi bagi seniman. Fungsi karya seni diciptakan untuk mendapatkan apresiasi atau timbal balik kritik dari masyarakat yang ditujukan pada pencipta yang akan digunakan sebagai pijakan dalam proses kreasi selanjutnya.



Gambar 16. Pelaksanaan pameran

4. Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penciptaan seni ruang publik. Penelitian ini menghasilkan suatu karya seni dalam bentuk keramik *Salt Pottery Fish* sebagai objek utama. Enam karya terpilih dihasilkan dari proses pembuatan karya alternatif. Setelah sketsa terpilih, penulis menentukan alat dan bahan yang akan digunakan sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan. Tahapan tersebut meliputi pembentukan alas karya, pembentukan badan karya, penghalusan badan karya, dan pembakaran serta penghalusan menggunakan amplas. Pada penciptaan ini menghasilkan sepuluh karya, di antaranya pada *Salt Pottery Fish* sebagai ornamen di antaranya *Ajap* (Cita-Cita), *Andon* (laku), *Westuwestu* (Lestari), *Rineh* (Sabar), dan *Kubu* (Pertahanan). Sedangkan lima karya dari *Salt Pottery Fish* sebagai bentuk di antaranya adalah *Kuncara* (Terkenal), *Reksa* (Jaga), *Rekadaya* (Usaha), *Balawan* (Kokoh), dan *Arcana* (Rendah Hati). Hasil akhir dari penelitian ini berupa pameran yang dilakukan dengan berkolaborasi bersama rekan seniman lain yang dilaksanakan di Gedung Selasar D8 Lantai 2 Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang selama tiga hari. Pameran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan budaya lokal Kota Pasuruan. Pameran ini juga bertujuan agar karya yang dihasilkan dapat dinikmati oleh penikmat seni dan masyarakat luas, serta berkontribusi dalam pendidikan seni.

Daftar Rujukan

- Agustina, E. (2020). *Visualisasi Octopus sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Keramik pada Elemen Interior*. (Skripsi, ISI Yogyakarta).
- Akhmad, B., & Meisandy, R. R. (2021). Perubahan Penggunaan Lahan Kawasan Pelabuhan Kota Pasuruan dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Masyarakat: Studi Kasus Pada Kelurahan Panggungrejo, Mandaranrejo dan Ngemplakrejo. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 144-154.
- Alobiedat, A. A. (2018). Heritage Transformation and The Sociocultural Impact of Tourism in UMM Qais. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 16(1), 22-40.
- Amini, M., (2014). Melawat ke Barat: Westernisasi Pendidikan Keluarga Paku Alam V. *PATRAWIDYA: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah dan Budaya*, 15(1), 1-10.
- Aryani, A. S., Jalaludin, J., & Kurnia, A. D. (2022). Analisis Jual Beli Keramik Hias Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada UPTD Pengembangan Keramik Hias Di Desa Anjun Kecamatan Plered Purwakarta). *EKSISBANK (Ekonomi Syariah dan Bisnis Perbankan)*, 6(1), 16-40.

- Astuti. (2008). *Pengetahuan Keramik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Astuti, A. D. (2020). Kajian Elemen Estetik Pada Ruang Tunggu Gedung Doktoral Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Narada*, 7(3), 425-438.
- Farihin, M. (2015). *Ikan Buntal sebagai Ide Dasar Penciptaan Keramik Teko Set Pasutri*. (Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Fatimah, S., Astuti, D. W., & Awalia, N. H. (2017). Analisis Formalin pada Ikan Asin di Pasar Giwangan dan Pasar Beringharjo Yogyakarta. *Analit: Analytical and Environmental Chemistry*, 2(1), 22-28. <https://doi.org/10.23960/Aec.V2i1.2017.p>
- Febriari, F., & Ponimin, P. (2019). Terumbu Karang sebagai Ide Inspirasi Pembuatan Kerajinan Keramik Hias. *Jadecs (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 59-67. <https://doi.org/10.17977/Um037v3i2p59-67>
- Gustami. (2004). *Metode Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Harseno, L. D., Handayani, R., & Suchendra, D. R. (2021). Sistem Penjemuran Ikan Asin Otomatis. *eProceedings of Applied Science*, 7(5).
- Hasanah, K. (2018). *Visualisasi Keindahan Wabi Sabi dalam Busana Kulit Art Wear* (Skripsi, ISI Yogyakarta). <http://lib.isi.ac.id/>
- Hasyimy, M. (2021). Penciptaan Patung Gerabah Bercitra Tokoh Hanoman sebagai Penguatan Nilai Budaya Lokal di Malang. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 1(1), 9-17.
- Heryanto, F., Natadja, L., & Febriani, R. (2018). Perancangan Desain Kemasan dan Media Promosi Abon Ikan Asin UMK Sayu Sejahtera. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Isnanta, S. D. (2017). Studi Penciptaan Lampion Rotan Loro Blonyo Sebagai Elemen Estetik Interior. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 9(1).
- Italiani, L. (2019). *Pengaruh Kemampuan, Keberanian, Keteguhan Hati dan Kreativitas terhadap Kesuksesan Wirausahawan di Singaraja* (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Malik, A. (2018). Ruang Publik Sebagai Representasi Kebijakan dan Medium Komunikasi Publik. *Sawala: Jurnal Administrasi Negara*, 6(2), 82–88. <https://doi.org/10.30656/Sawala.V6i2.914>
- Manaf, S.A. (2018). Ikan Kakap Putih sebagai Inspirasi Penciptaan Produk Kulit dalam Elemen Interior (Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/4271/>
- Masri, A. (2020). A Compromisity Between Creation and Production of Corn Comb Raw Material Products. *Jurnal Desain Indonesia*, 2(2), 32-46. <https://doi.org/10.52265/Jdi.V2i2.74>
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(1), 125-139.
- Najah, A. S. (2014). *Ikan Arwana sebagai Inspirasi dalam Pembuatan Karya Seni Kriya Keramik* (Skripsi, ISI Yogyakarta).
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang. *Jadecs (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52-58. <https://doi.org/10.17977/Um037v3i2p52-58>
- Ponimin, P. (2018). Diversifikasi Desain Produk Sentra Keramik Dinoyo Bersumber Ide Budaya Lokal Malang. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 46(1), 111-123. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/3262>
- Ponimin, D. (2022). Penciptaan Seni Berbasis Potensi Lokal Sebagai Penguat Eksistensi Artistik Kenusantaraan Era Global: Studi Kasus Penciptaan Seni Kriya.
- Ponimin, P. (2022). Penciptaan Seni Berbasis Potensi Lokal Sebagai Penguat Eksistensi Artistik Kenusantaraan Era Global: Studi Kasus Penciptaan Seni Kriya. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/2474>
- Ponimin, P., Wardhana, M. I., Taufik, A., Hadi, N., & Pramono, A. (2020). Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” sebagai Penguat Karakter pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang. *Jurnal Karinov*, 3(3), 164-173. <http://dx.doi.org/10.17977/Um045v3i3p%25p>

- Ponimin, P., Wisesa, A. M., & Nusantari, O. V. A. (2022). Penciptaan Vas Terakota Tanaman Hias Berbasis Potensi Lokal untuk Pendukung Estetik Kawasan Desa Wisata Petungsewu melalui Program Desa Mitra. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(2), 304-317. <http://Dx.Doi.Org/10.17977/Um020v16i22022p304-317>
- Priatna, Y. (2017). Melek Informasi sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal. *Publication Library and Information Science*, 1(2), 37-43.
- Purnomo, T. (2016). *Sugesti Garis dalam Lukisan*. Yogyakarta: FSR ISI.
- Purwanto, S. (2018). Pendidikan Nilai Dalam Pagelaran Wayang Kulit. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-30.
- Putra, I. G. J., & Budayana, I. W. G. (2023). Pasca Imajiner dalam Ruang Lingkup Penciptaan Seni. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(1), 49-60. <https://Doi.Org/10.36312/Jcm.V4i1.1291>
- Raharjo, T. (2013). Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan.
- Rangkuti, N., Pojoh, I., & Harkatiningsih, N. (2008). *Buku Panduan Analisis Keramik*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Rizki, E. R. (2017). *Partisipasi Masyarakat Nelayan dalam Pemberdayaan Ekonomi di Desa Sukajaya Lempasing Kecamatan Teluk Pandan Kabupaten Pesawaran*. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung). <http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/1105>
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 11(1), 9-18. <https://Doi.Org/10.15294/Imajinasi.V11i1.11182>
- Sachari, A. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Salam, S. (2019). Mempromosikan Identitas Budaya Melalui Seni Pendidikan: Konteks Indonesia. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Simanjuntak. (2012). Pengembangan Sensor Optik Kimia untuk Penentuan Formaldehida dalam Makanan (Skripsi, Universitas Negeri Medan).
- Suciati, D. R., Ponimin, P., & Sidiyawati, L. (2022). Kreasi Artistik Relief Cerita Sri Tanjung Candi Jabung dalam Keramik Teapot. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1584-1601.
- Suhartini, S., Hidayat, N. (2005). *Olahan Ikan Segar*. Surabaya: Trubus Agrisarana.
- Sulthoniyah, S. T. M., & Rachmawati, N. F. (2022). Identifikasi Kandungan Formalin dan Boraks pada Ikan Asin di Pasar Tradisional Karangrejo Kecamatan Banyuwangi. *JURNAL LEMURU*, 4(2), 78-83.
- Tarsa, A. (2016). Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 1(1), 50-56. <https://Doi.Org/10.29210/0248jpgi0005>
- Ulum, B. (2018). Etnomatematika pasuruan: Eksplorasi geometri untuk sekolah dasar pada motif batik Pasedahan Suropati. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 686-696.
- Wardani, D. N., Toenlioe, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.
- Widiastuti, T. (2015). Wacana Poskolonial Dalam Desain Komunikasi Visual Kemasan Jamu Tradisional Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 1-15.
- Widuri, N. R. (2012). Pameran, Media Komunikasi Antara Perpustakaan Dengan Pengguna. *BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 28(2), 120-126.
- Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan. Anugerah Utama Raharja (Aura). Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja.
- Yupardhi, T. H., & Noorwatha, I. K. D. (2019, September). Instagrammable Interior: Studi Preferensi Tampilan Estetik dan Kreatif Interior Tempat Kuliner untuk Generasi Milenial. In *Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain* (Vol. 1, pp. 46-55).
- Yustina, P. (2018). *Mengenal Keramik*. Surakarta: Isi Press.